TAI-PAN

TM



AMSTRAD

ocean

TAI-PAN

 Tai-Pan runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computer.

The year is 1841 . . . The traders of Britain, Europe and America are sailing the waters of the east in search of their fortunes.
Twenty years earlier the Emperor of China had decreed that the purchase of China's goods could only be paid with silver bullion. The demand for Tea, Silk and Jade was causing a massive balance of trade deficit almost bankrupting the Trading Nations. Then a lone ship "The Vagrant Star" under the instructions of The East India Company sailed to Canton with a cargo of illicit contraband. The Chinese traders bought the cargo and paid for it in silver bullion. A way had been found to reduce the deficit. Over the next twenty years the trade in contraband grew so much that the revenue from its sale outstripped the need for silver bullion to buy legitimate goods. Trade was once more balanced. The independent traders began to amass great fortunes and fleets of ships and the leaders formed their own trading companies and began to monopolise the trade. The chinese named these men Tai-Pan (Supreme Leaders) and the greatest of these was THE TAI-PAN. The waters of the China seas were hostile, with both weather and pirates taking their toll of the traders ships and profits. As a consequence the ships were all armed but this was not always a deterent. The weather held its own dangers; at certain times of the year TAI-FUNG (Supreme Winds), known to the traders as Typhoons became terror incarnate. There was little or no escape from the raging winds, the driving rain and waves in excess of one hundred feet. Ships were thrown off course, battered to pieces on the merciless, hazardous coastline or just swept under, never to be seen again.
As trade between the many ports in the China seas was increasing all the time, the merchants used the natives and their towns as safe havens from the terrible storms and secondary trading posts between Europe and the Far East . . .
Now the stage is set for you to make your fortune and become the Merchant Prince . . . THE TAI-PAN.

LOADING

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

CPC 464

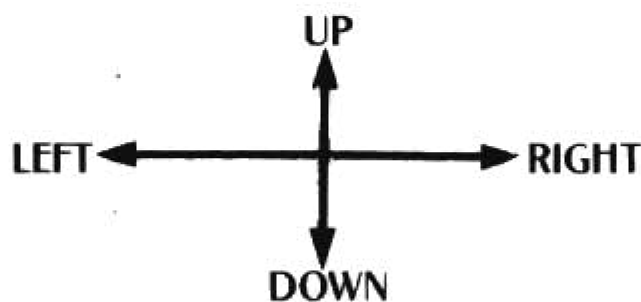
Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

JOYSTICK



FIRE — FIRE
SPACE BAR — TOGGLE ICONS

KEYBOARD

Q — UP
Z — DOWN
I — LEFT
P — RIGHT
N — FIRE
SPACE BAR — TOGGLE ICONS

THE GAME

You enter the game penniless, no money, no ships, no assets. Your ambition is to become THE TAI-PAN. You begin in the town of Canton and must try to find someone to lend you enough money to buy and equip a ship and still leave you enough to get a crew and buy goods to trade. The money lent to you must be repaid within six months or your benefactor will lose face and you will lose your head! Your assets and status are displayed in the message window beneath the icons. This area is also reserved for displaying the current item in your possession (see page 23).

SHIP

You have one follower, your son, he will fetch and carry things for you but you must do everything else. You must wander the town to try to find a friendly benefactor, having raised a loan of $300,000 you must go to the bank and buy a ship. You will be given a choice of three;

LORCHA — $150,000 — a smugglers ship, (fast), cargo space = 10 units, 2 cannons, 6 crew

CLIPPER — $250,000 — Standard traders ship, (moderate), cargo space = 30 units, 4 cannons, 12 crew

FRIGGATE — $400,000 - Gunship, used by the Navy and the Pirates, (slow), cargo space = 30 units, 8 cannons, 24 crewmembers

The way you wish to fulfil your ambition should determine your choice of ship. If you wish to smuggle contraband, then you should choose the Lorcha. If you wish to trade peacefully within the Law (apart from the odd indiscretion), you should choose the Clipper. If you wish to become a Privateer, then you should choose the Friggate. You can still pirate in any of the ships but because of the lack of fire power in the two smaller ships, it is advisable that you use the Friggate. Conversely you can use the Friggate for trading or the Clipper for smuggling but their lack of speed makes them unsuitable for these tasks.

CREW

Once you have purchased your ship, you must find a crew. These can either be employed (found in the Inns) or if you wish to conserve your money, they may be press-ganged. Remember, a paid crew is liable to be more loyal to you than a forced crew.

To be successful at press-ganging it is suggested you only attempt it on drunks and exhausted men, with a truncheon. If you attempt it on a fit man he is liable to fight back or call the Bannermen.

If you are arrested by the Bannermen you will have to spend 30 days in jail and if you are caught three times you will be beheaded.

When you are successful in the press-ganging, your follower(s), your son at the beginning, will take them to the ship. If you do not have a follower with you then you will be unable to press-gang as carrying the body will prove impossible alone.

Once you have enough crew to sail your ship, you must buy stores, arms and goods to trade with. These can be bought at the differing locations in the town.

GAMBLING*

You may find a gambling den (in certain buildings) and be invited to take part. The game is based on a race between the chinese mythical beings represented by their years. These are: Deer, Horse, Fish, Cow, Sheep and Dragon. The tiles represent the different creatures and odds are given on each of the creatures gaining enough of the tiles to win the race. When you enter the Den you will be asked if you wish to play; if you agree, then you will be asked to choose which creatures you wish to back (the odds are displayed beneath each tile), moving the joystick left or right will highlight the options and pressing will make your choice. You will then be asked the amount of stake you wish to place. A counter will start at $100 and by moving your joystick up will raise in units of $100 up to $10000!. Pressing fire will stake the bet and also start the race. The tiles at the top of the screen will rotate and stop randomly, each time they stop the tile shown will be added to the pile of that creatures tile. When one of the piles reaches 10 tiles they are the winner. If you have won you will be credited with your winnings and asked if you want to continue playing. If you say yes you will be able to choose again, if you say no you will be placed outside the building.

SMUGGLERS

You might be approached by smugglers within the towns, or you could discover a smugglers den. They might try to sell you contraband, this is very dangerous to trade in but very profitable. If the police catch you with contraband you will be imprisoned and your goods forefitted. The smugglers price is fixed for buying and selling when in town but market changes will vary the price at each port visited.

CARGO

Certain items you will have to buy will also take up cargo space. 1 unit of cargo space = 1 unit of food (20 man weeks supply, you cannot split the units) 1 unit of cargo space = 1 unit of cannon shot (12 shots)

Once you have your supplies and goods you must find your ship and set sail. When on board you will be able to choose your course, assuming you have bought the equipment and maps, to travel to the myriad of ports available to you to trade.

SHIPPING ROUTES

When choosing your shipping routes you should take note of the time of year (the weather) and the safety of certain routes. If you follow the safest routes there is little chance of meeting pirates but the less safe the route the more chance of being attacked. The safer routes are longer and these routes only allow you to trade along the coasts. To trade further afield you must accept the possible consequences of sailing across the seas. When using the map, as long as your ship follows a shipping route, time will be represented as passing quicker (as shown on the calendar). This is to avoid long stretches of time when little is happening. If the wind direction changes or the weather alters or a ship enters the play area, you will be returned to real time.

To speed up or slow your ship down you must select the sails icon by pressing fire, then moving your joystick up or down will raise or lower sails as necessary. This will affect your travel time when using the map.

To steer your ship you must be in steering mode (Ships wheel icon, this is the default). When in this mode moving left or right will make the ship turn. Remember these are sailing ships and therefore to gain their maximum speed they must have the wind at their stern.

ISLANDS*

You will be able to land on an Island when at sea, (These will not be shown on the maps but will show up on the screen when in plan mode). Sail into the islands and deposit goods which may not be wise to carry (i.e. contraband to one of the ports that will not tolerate it), or arrange to meet smugglers there to arrange larger deals.

FOOD SUPPLIES

You must feed your crew throughout the journey, this is done by selecting the "feed" icon. When you will be presented with a menu, telling you your current food stocks and your crew numbers. You will be asked to choose the level of rations you wish to issue. (Remember to maintain full stamina levels your crew should be fully

fed; If you do not feed your crew, there is a possibility that they may mutiny). If you have underestimated your travelling time, it may be necessary to give reduced rations towards the end of a journey, but this should be done sparingly. Food is not transferable from one journey
to another.

COMBAT

If you choose to become a Privateer you will be able to sail the seas and pick and choose the ships you wish to attack, which is achieved by selecting the combat icon. This will give you control of your cannons as you sail your ship into an attack position. Then by pressing fire, the screen will clear and you will be shown a display depicting your cannons and the enemy ship on the horizon, by moving left or right you will be able to choose the cannon you wish to fire, by moving the joystick up and down you will be able to alter the elevation of the cannon, pressing fire to shoot from the nominated cannon. As this shot travels you will be able to prepare another cannon (If you have more than 1 on that side) and will be able to fire a broadside of shot using this method.

If the ship moves out of range, pressing space will drop you into plan mode to allow you to manoeuvre to continue the attack. When you have disabled the vessel or it has stopped of its own accord you will be able to board, (remember if you wish to capture the ship intact to increase your assets you should be careful with your shooting).

BOARDING

Boarding is accomplished by sailing along-side, when you are close enough you will be placed on the boarding screen and the object is to secure the ship, by killing the Captain. You will represent each member of your crew, as you lose a life you will lose one of your crew members, lose too many and you will be unable to sail your own ship. Each crew member of the opposing ship is a representative of that ships total, therefore the less crew you kill the more chance you have of leaving a crew to man the ship for you (once you have captured the ship, if you spare their lives they will be loyal to you).

If you capture the ship intact you will be able to command it to go to port on your behalf and its assets and worth become your property. If you have severely damaged it or killed too many crew members for it to be sailed, then you will be able to offload the cargo, and anything else you can carry onto your ship. If you are being defeated on the enemy ship you will be able to retreat to your own ship and by selecting the QUIT icon (represented by a ship) you will abandon the attack. When you are fighting you will have a choice of 2 weapons (assuming you have purchased muskets and shot). The sword (which cannot be lost) is used in hand to hand fighting and the musket for long range shots (the amount of musket shot you can use is dependant on the amount you bought when in port). As you fight you will lose stamina (represented by the bar on the screen), when you run out of

stamina your man dies. If you have not fed your men properly this will show on their stamina rating.

NOTE

When you capture a ship and send it to port, there is a possibility that the ship may be lost in bad weather or it might be attacked by another ship, this is a gamble you will have to accept if you wish to increase your assets.

There is a possibility that you may be attacked by other ships, they could shoot at you and also if they have a faster ship they could pull along side and attempt to board you. When they attempt to board you, you must endeavour to kill as many of the enemy as possible, if you manage to eliminate a major part of the crew then you will have repelled the boarders and they will leave. If they manage to over-run your ship you will have lost. If this is your only ship the game will end, if you have more than one ship a random element "JOSS" (luck) will decide whether you survive.

PORT

To enter port after a voyage you will see Harbours on the sea screen, by sailing into these harbours you will be taken into port. Once in Port you must find the warehouse and bank to trade the goods and ships you have acquired on your voyage. Then you must re-stock and set sail. If you have more than one ship in port when you return to Macau, you will be able to choose the ship you wish to sail next and then send the other ships to sea. They will trade in legitimate cargo and their purchases and sales will be debited and credited to your account as they trade. Remember even if you do not send the ships to sea they will continue to cost you wages and food bills.

When the loan is due, you will return to Canton where you must repay it or lose your head. Now with your own assets, set sail again and endeavour to increase your wealth and status until you reach the pinnacle of your ambition . . . to become THE TAI-PAN.

STATUS

When you end the game, either by choice or by getting killed, you will be informed of your final status, which is determined by the amount of cash and assets in your possession at that time.

In ascending order these are:

Slave — Drunk — Bankrupt — Peasant — Cabin Boy — Oarsman
Rigger ($100,000) — Deckhand ($150,000) — Lookout ($200,000) —
Steersman ($300,000) — Cadet ($350,000) — 2nd Mate ($400,000) —
1st Mate ($500,000) — Captain ($600,000) — Shipowner ($750,000) —
Trader ($1,000.000) — Merchant ($2,000.000) — Master Merchant
($4,000.000)—Merchant Prince ($5,000.000)—TAI-PAN ($6,000.000 +)

PLAYING HINTS

Tai-Pan can be played in a variety of ways, depending on your wishes. It can be played as a straight game, by concentrating on the trading element and avoiding all other contact. It can be played as an arcade adventure with all the relevant puzzle solving, or it can also be operated virtually as a shoot-em-up, by buying a Clipper, press-ganging a crew and pirating the seas. Tai-Pan is best enjoyed as a mixture of all these elements.

When in port at the start of the game we suggest that you purchase the sextant, compass, maps and telescope, otherwise various options will not be open to you and sailing will take a long period of time.

When partaking of the ports delights it may be worth while remembering that if you become drunk or exhausted you may also be liable to be press-ganged and end the game.

When you buy your first ship we suggest you buy the Lorcha. If you attempt to trade with the Clipper you will be unable to buy stocks and the only way to amass stores will be to pirate other ships.

*— Amstrad Disk only

TAI-PAN

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by Jon Woods.

Based on the novel by James Clavell.
Original game design Sentient Software Limited.
Coding and graphics by Sentient Software Limited
Music by Peter Clarke.

TAI PAN

 Tai-Pan passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Nous sommes en 1841 . . . Les commerçants de Grande Bretagne, d'Europe et d'Amérique parcourent les mers orientales à la recherche de la fortune.

Vingt ans auparavant, L'empereur de Chine avait décrété que les marchandises de son pays ne pourraient être être payées qu'en lingots d'argent. La demande pour des produits tels que le Thé, la Soie et le Jade causait un énorme déficit de la balance commerciale, réduisant presque à la faillite les Nations Commerçantes. Un navire solitaire, "l'étoile vagabonde" naviga alors suivant les instructions de la Compagnie de l'Inde de l'Est vers Canton avec à son bord un chargement de produits de contrebande. Les commerçants chinois achetèrent le chargement et le payèrent en lingots d'argent. On avait trouvé moyen de réduire le déficit. Le commerce de produits de contrebande augmenta d'une telle façon durant les vingt années suivantes que le revenu qu'on en tirait dépassait de loin la quantité de lingots d'argent nécessaire à l'achat des marchandises régulières. Les échanges commerciaux étaient de nouveau équilibrés. Les commerçants indépendants commencèrent à amasser de grandes fortunes, des flottes de navires et leurs commandants formèrent leurs propres sociétés de commerce et commencèrent à établir un monopole. Les Chinois les appelaient Tai-Pan (Chefs Suprêmes) et le plus important d'entre eux était LE TAI-PAN.

Les eaux des mers de Chine étaient hostiles: le mauvais temps et les pirates percevaient une rançon sur les vaisseaux et les profits des commerçants. En conséquence, les navires étaient donc tous armés mais cela n'était pas toujours dissuasif. Le temps lui-même recèlait ses propres dangers, à certaines périodes de l'année les TAI-FUNG (vents suprêmes) connus des commerçants sous le nom de Typhons étaient le mal incarné. Il n'y avait que très peu ou aucune chance d'échapper aux vents rageurs, à la pluie torrentielle et aux vagues dépassant 30 mètres. Les navires perdaient leur cap et se fracassaient sur une côte inhospitalière et pleine de dangers ou disparaissaient corps et biens à jamais.

Comme le commerce entre les différents ports des mers de Chine augmentait de façon constante, les marchants utilisaient les habitants et leurs villes comme refuges contre les terribles tempêtes . . .

Tel est le cadre dans lequel vous allez faire fortune et devenir le Prince des Négociants . . . LE TAI-PAN.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors|TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole|en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @.

CPC 664 et 6128

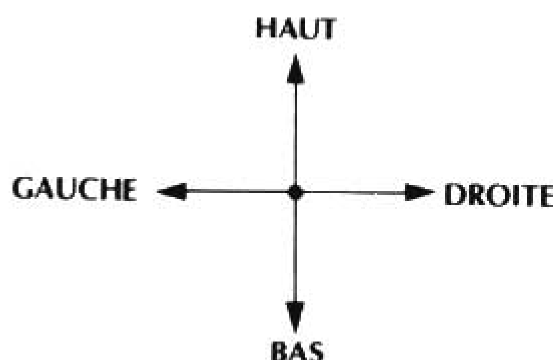
Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez|Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez|DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

LEVIER (Port B)



FEU – FEU

BARRE D'ESPACEMENT – BASCULE ICONES

CLAVIER

Q	– HAUT
Z	– BAS
I	– GAUCHE
P	– DROITE
N	– FEU
BARRE D'ESPACEMENT	– BASCULE ICONES

LE JEU

Vous commencez le jeu sans un sou, sans navire et sans biens. Vous avez pour ambition de devenir LE TAI-PAN. Vous commencez dans la ville de Canton et vous devez trouver quelqu'un qui vous prêtera suffisamment d'argent pour vous permettre non seulement d'acquérir un bateau mais aussi de recruter un équipage et d'acheter les marchandises nécessaires à votre

commerce. Il vous faut repayer l'argent emprunté dans les six mois sinon votre bienfaiteur perdra la face et vous, votre tête !
Vos biens et votre statut sont affichés dans la fenêtre située en dessous des icônes. Cette zone est également réservée à l'affichage de l'objet actuellement en votre possession.

NAVIRE

Vous avez un partisan, votre fils. Il prendra et transportera des objets pour vous mais vous devrez faire tout le reste. Il vous faudra parcourir la ville à la recherche d'un bienfaiteur, puis une fois que vous aurez obtenu un prêt de $300,000, vous devrez aller à la banque et acheter un navire. Vous avez le choix entre trois embarcations différentes:
LORCHA – $150,000 – un navire de contrebandier, (rapide), surface de cale = 10 unités, 2 canons, 6 membres d'équipage
CLIPPER– $250,000 – Navire marchand traditionnel, (vitesse modérée), surface de cale = 30 unités, 4 canons, 12 membres d'équipage.
FREGATE – $400,000 – Navire de geurre, utilisé par la Marine et les Pirates, (lent), surface de cale = 30 unités, 8 canons, 24 membres d'équipage.
Le choix de votre navire sera déterminé par la façon dont vous désirez accomplir vos ambitions. Si vous souhaitez faire de la contrebande, il vous est conseillé de choisir le Lorcha. Si au contraire vous souhaitez commercer de façon légale (exception faite de quelques broutilles), le Clipper est le plus indiqué. Si vous voulez devenir Corsaire, choisissez alors la Frégate. Il vous est possible d'écumer les mers dans n'importe lequel des autres bateaux mais les deux bateaux les plus petits ont une puissance de tir plus limitée et il vous est donc conseillé de choisir la Frégate. A l'inverse, vous pouvez utiliser la Frégate pour commercer ou le Clipper pour vous livrer au pillage mais à cause de leur lenteur, ils ne conviennent pas à ces tâches.

L'EQUIPAGE

Une fois le navire acheté, vous devez trouver un équipage. Vous pouvez les recruter de façon normale (vous les trouverez dans les Auberges) ou, si vous souhaitez conserver votre argent, les enrôler de force Mais souvenez-vous qu'un équipage rénuméré a plus de chance de se montrer loyal que celui qui est recruté de force.
Si vous voulez réussir vos enrôlements de force, il vous est conseillé de vous munir d'une matraque et de choisir des hommes saouls ou épuisés. Si vous vous attaquez à un homme en forme, il est probable qu'il se défendra ou qu'il appellera les Officiels . Si vous êtes arrêté, vous aurez à passer 30 jours en prison. A la troisième fois, vous serez décapité. Quand vous réussirez à recruter de force quelques hommes, vos partisans (au début, votre fils) les amèneront au navire. Vous ne pourrez pas recruter par la contrainte si vous n'avez pas avec vous un partisan qui puisse vous aider à transporter le corps.
Une fois que vous avez réuni un équipage suffisant pour naviguer, il vous faut acheter des provisions, des armes et des marchandises à vendre. On peut les acheter à différents endroits de la ville.

JEU DE HASARD*

Dans certains bâtiments, vous trouverez des maisons de jeu et vous serez peut-être invité à participer. Le jeu consiste en une course entre des êtres chinois mythiques représentés par leurs années. Il y a: le Cerf, le Cheval, le Poisson, la Vache, le Mouton et le Dragon. Les titres représentent les différentes créatures et des côtes sont placés sur les créatures gagnant suffisamment de titres pour vaincre la course. Quand vous entrerez dans la maison, on vous demandera si vous souhaitez jouer, si vous acceptez, on vous demandera alors de choisir la créature que vous voulez soutenir (les côtes sont affichées sous chaque carreau). Quand vous déplacerez le levier vers la droite ou la gauche, les options apparaîtront de façon lumineuse et vous devrez appuyer dessus pour faire votre choix. On vous demandera ensuite le montant de l'enjeu que vous souhaiter placer. Une fiche commencera à $100 et en deplaçant votre levier vers le haut, vous irez de $100 en $100 jusqu'à $10000. Vous miserez votre enjeu et commencerez la course en appuyant sur feu. Les carreaux situés en haut de l'écran commenceront à tourner et s'arrèteront au hasard, à chaque arrêt, le carreau affiché ira rejoindre la pile des carreaux de la créature en question. Quand une des piles atteint le nombre de dix carreaux, elle est gagnante. Si vous avez gagné, on vous donnera vos gains et on vous demandera si vous souhaitez continuer à jouer. Si vous acceptez, vous pourrez de nouveau choisir, sinon, vous serez placé à l'extérieur du bâtiment.

CONTREBANDIERS

A l'intérieur de la ville, vous serez peut-être accosté par des contrebandiers ou vous découvrirez peut-être un de leurs repaires. Il est possible qu'ils tentent de vous vendre des marchandises de contrebande, c'est un commerce très dangereux mais qui rapporte beaucoup. Si la police vous arrête alors que vous êtes en possession de marchandises de contrebande, vous serez emprisonné et elles seront saisies. Les prix d'achat et de vente des contrebandiers sont fixes en ville mais des fluctuations de marché feront varier le prix d'un port à l'autre.

CHARGEMENT

Certains des objets que vous devez acheter tiennent également de la place dans les cales. Une unité de surface de cale = 1 unité de nourriture (ration d'une semaine pour 20 hommes) vous ne pouvez diviser les unités.

Une unité de surface de cale = 1 unité de munition pour canon (12 coups)

Une fois que vous avez votre ravitaillement et vos marchandises, vous devez trouver votre bateau et le gréer. Quand vous êtes à bord, il vous faudra choisir votre cap en admettant que vous ayez acheté l'équipement et les cartes qui vous permettront de faire escale à une myriade de ports où vous pourrez vous livrer au négoce.

ROUTES DE NAVIGATION

En choisissant votre route, il est important que vous preniez en compte la période de l'année (le temps) et la sureté de certains de certains itinéraires. Si vous choisissez les routes les plus sûres, vous n'aurez que peu de chances de rencontrer des pirates, mais moins la route est sûre et plus vous risquez de vous faire attaquer. Les routes les plus sûres sont aussi les plus longues et elles

vous permettront de commercer seulement le long des côtes. Si vous souhaitez faire du négoce sur une zone plus etendue, vous devez accepter les conséquences résultant d'une traversée des mers. Quand vous utilisez une carte, dans la mesure où votre navire suit une route maritime, le temps passera plus vite (comme montré sur le calendrier). Ceci vous permettra d'éviter de longues périodes de temps où il ne se passe rien. Si la direction du vent change, le temps se gâte ou le navire entre dans la zone de jeu, vous retournerez au temps réel.
Pour accélérer ou ralentir votre navire, vous devez sélectionner l'icône des voiles. En appuyant sur feu et en déplaçant votre levier vers le haut ou vers le bas, vous hisserez et abaisserez les voiles, suivant ce qu'il convient. Cela affectera votre durée de voyage quand vous utiliserez la carte.
Pour gouverner votre navire, vous devez vous trouver en mode gouvernail (l'icône de la roue du gouvernail, ceci est par défaut). Quand vous êtes à ce mode, vous pouvez faire virer le bateau en vous déplaçant vers la droite ou vers la gauche. Souvenez-vous que ces bateaux sont des voiliers et qu'afin d'obtenir une vitesse maximum, ils doivent avoir le vent en poupe.

ILES*

Quand vous serez en mer il vous sera possible de mouiller à une île (celles-ci ne figurent pas sur la carte, mais elles apparaîtront sur l'écran quand vous serez en mode plan). Il vous sera possible de naviguer jusqu'à l'île et d'entreposer des marchandises qu'il ne serait pas très sage d'avoir avec vous (par exemple transporter des marchandises de contrebande jusqu'à un port qui ne le tolèrerait pas. Vous pouvez aussi y donner rendez-vous à des contrebandiers afin de monter des affaires plus importantes.

RAVITAILLEMENT

Tout au long du voyage, votre équipage doit être nourri. Vous effectuez cela en sélectionnant l'icône "nourriture." On vous présentera un menu qui vous indiquera le niveau présent de votre ravitaillement et le nombre de vos membres d'équipage. On vous demandera d'établir la quantité des rations que vous souhaitez distribuer. (Attention, pour que votre équipage soit dynamique, il faut qu'il soit bien nourri. Si vous ne leur donnez pas à manger, ils risquent de se mutiner). Si vous avez sous-estimé la durée de votre voyage, il sera peut-être nécessaire de distribuer des rations réduites vers la fin de la traversée, mais cela ne devra arriver que rarement. Il n'est pas possible de transférer la nourriture d'un voyage à l'autre.

COMBAT

Si vous choisissez de devenir Pirate, vous pourrez parcourir les mers et selectionner les bateaux que vous désirez attaquer. Vous passerez à l'attaque en choisissant l'icône Combat.
Cela vous permettra de contrôler les canons alors que vous placerez votre bateau en position d'attaque. En appuyant sur feu, tout affichage disparaîtra de l'écran puis vos canons et le navire ennemi apparaîtront à l'écran et vous choisirez le canon que vous voulez tirer en déplaçant le levier vers la gauche ou vers la droite, vous pourrez altérer la hauteur du canon en déplaçant le levier vers le haut ou vers le bas et en appuyant sur feu, vous pourrez tirer un coup de ce canon. A peine le coup tiré, vous pourrez préparer un autre canon (si toutefois vous disposez de plus d'un canon de ce coté du bateau). En utilisant cette méthode, vous serez à même de tirer une

bordée. Si le navire se déplace en dehors du champ de tir, vous pourrez en appuyant sur la barre d'espacement revenir en mode plan et cela vous permettra de manoeuvrer pour continuer l'attaque. Une fois que vous aurez désemparé le navire, il s'arrêtera de lui-même et vous serez en mesure de l'aborder (Si, afin d'augmenter vos possessions,vous voulez vous emparer d'un navire intact, faites attention à la façon dont vous tirez).

ABORDAGE

L'abordage s'opère en navigant le long du bateau; quand vous vous trouverez suffisamment proche de celui-ci, vous serez placé sur l'écran d'abordage et vous devrez vous rendre maître du bateau en tuant le Capitaine. Vous représenterez tous les membres de votre équipage, ainsi chaque fois que vous perdez une vie, vous perdez un membre de l'équipage. Si vous en perdez trop, il vous sera impossible de manoeuvrer votre propre bateau. Chaque membre d'équipage du navire ennemi est un représentant de l'équipage total. Donc, moins vous en tuez et plus vous gardez de chance de disposer d'un équipage pour manoeuvrer ce bateau après que vous vous en soyez emparé (une fois le bateau capturé, ils vous seront loyaux si vous les épargnez). Si vous vous emparez du navire intact, vous pourrez le ramener à la côte et lui-même et ses marchandises seront désormais à vous. Si le vaisseau ennemi est trop endommagé ou si trop de membres d'équipage ont péri dans la bataille, il vous sera impossible de naviguer mais vous pourrez charger le cargo et tout ce qu'il vous est possible de transporter sur votre navire. Si vous perdez la bataille, il vous sera possible de battre en retraite sur votre propre navire et d'abandonner le combat en sélectionnant l'icône QUIT (représenté par un bateau). Durant le combat, vous pourrez choisir entre deux armes différentes (en admettant bien sûr que vous ayez acheté mousquets et balles). L'épée est utilisée pour le combat au corps à corps et le mousquet pour les coups à longue portée, le nombre de coups de mousquet dont vous disposez dépend du nombre acheté au port (il vous est d'autre part impossible de perdre l'épée). Le combat vous fait perdre de l'énergie (représentée par des barres sur l'écran), quand son énergie est entièrement épuisée, votre homme meurt. Si vos hommes n'ont pas été correctement nourris, cela se reflètera dans leur niveau d'énergie.

ATTENTION

Quand vous vous emparez d'un bateau et que vous le ramenez au port, il vous est possible de le perdre à cause du mauvais temps ou des attaques d'autres bateaux, c'est un risque qu'il vous faut courir si vous souhaitez vous enrichir.

Il se peut que vous soyez attaqué par d'autres bateaux, ils pourront tirer sur vous et s'il s'agit de bateaux plus rapides, ils se rangeront le long de votre navire, et tenteront de l'aborder. Essayez à ce moment là de tuer autant d'ennemis que possible, si vous parvenez à éliminer la plus grande partie de l'équipage, vous aurez repoussé les abordeurs et ils partiront. Si ils arrivent à s'emparer de votre navire, vous aurez perdu et s'il s'agit du seul navire que vous ayez, le jeu sera terminé. Si vous possédez plus d'un navire, un élément pris au hasard "JOSS" (chance) déterminera votre survie.

PORT

Pour rentrer au port après un voyage, vous verrez des Ports sur l'écran de la mer, en pénétrant

dans l'un d'entre eux, vous serez amené au port. Une fois là, il vous faut trouver l'entrepôt et la banque afin de pouvoir négocier les marchandises et les bateaux que vous avez acquis durant le voyage. Vous devez ensuite vous réapprovisionner et repartir en mer.

Si vous avez plus d'un navire à quai quand vous retournez à Macao, vous pourrez choisir quel bateau naviguer pour le voyage suivant et ensuite envoyer les autres bateaux en mer. Ils feront le négoce de marchandises licites et leurs ventes et achats seront au fur et à mesure débitées et créditées à votre compte. Souvenez-vous que même s'ils ne sont pas en mer, vos navires continueront à vous coûter de l'argent sous forme de salaire et de nourriture. Quand vous aurez réuni suffisamment d'argent pour le rendre à votre bienfaiteur, il vous faudra retourner à Canton et remboursr l'emprunt. Maintenant en possession de vos propres biens, reprenez la mer et essayez d'augmenter votre fortune et votre statut jusqu'à ce que vous ayez réalisé votre ambition . . . devenir LE TAI-PAN.

STATUT

Une fois que vous avez terminé le jeu, soit par choix, soit parceque vous avez été tué, vous serez informé de votre statut final qui est déterminé par la quantité de liquide et de biens que vous possédez à ce moment-là.

En voici la liste par ordre ascendant:

Esclave — Ivrogne — Failli — Paysan — Mousse — Rameur

Gréeur ($100,00) — Matelot de pont ($150,000) — Homme de vigie ($200,000) — Timonier ($300,000) — Elève officier ($350,000) — 2eme Officier ($400,000) — 1er Officier ($500,000) — Capitaine ($600,000) — Propriètaire du navire (750,000) — Commerçant ($1,000,000) — Négociant ($2,000,000) — Principal Négociant ($4,000,000) — Prince des Négociants ($5,000,000) — TAI PAN ($6,000,000 +).

QUELQUES CONSEILS

Suivant votre fantaisie, ce jeu peut se jouer de bien des façons différentes. Vous pouvez le jouer en vous concentrant simplement sur les activités de négoce et en évitant tout autre contact. Vous pouvez le traiter comme une aventure et essayer de résoudre les puzzles correspondants. Vous pouvez aussi vous montrer beaucoup plus agressif et acheter un Clipper, enrôler de force un équipage et écumer les mers. Pour vraiment apprécier Tai-Pan, il convient d'introduire tous ces éléments.

Quand au début du jeu vous êtes encore au port, il est conseillé d'acheter le sextant, le compas, les cartes et le télescope sinon, vous ne pourrez choisir certaines options et la traversée vous prendra longtemps.

Alors que vous goûtez aux délices du port gardez présent à l'esprit que si vous êtes saoul ou épuisé, vous courez le risque d'être enrôlé de force et de terminer le jeu.

Lors de l'achat de votre premier bateau nous vous conseillons d'acheter d'abord le Lorcha. Si vous tentez de faire du commerce avec le Clipper, vous ne pourrez acheter les stocks et pour amasser des provisions, vous serez contraint de piller d'autres navires.

★ – Disquette Amstrad seulement.

TAI-PAN

 Tai-Pan kann am Amstrad CPC 464, 664 und 6128 abgespielt werden.

Wir sind im Jahr 1814 . . . Händler aus Grossbritannien, Europa und Amerika segeln die Meere des Ostens auf der Suche nach dem großen Vermögen.

Vor zwanzig Jahren hatte der chinesische Kaiser verfügt, daß chinesische Güter nur mit Silberbarren gekauft werden könnten. Die Nachfrage nach Tee, Seide und Jade verursachte ein riesiges Defizit in der Handelsbilanz und machte die Handelsnationen nahezu bankrott. Dann segelte ein einzelnes Schiff, "The Vagrant Star" im Namen der East India Company mit einer Ladung illegaler Konterbande nach Canton. Die chinesischen Händler kauften die Ladung und bezahlten dafür in Silberbarren. Ein Weg zur Reduktion des Defizits war gefunden. Während der nächsten zwanzig Jahre wuchs der Handel mit Konterbande derart, daß das Einkommen davon die zum Kauf legitimer Güter benötigten Silberbarren übertraf. Nun war der Handel wieder ausgeglichen. Die unabhängigen Händler schufen sich große Vermögen und Schiffsflotten. Die Anführer formten ihre eigenen Handelsfirmen und fingen an, den Handel zu monopolisieren. Die Chinesen nannten diese Männer Tai-Pan (Höchste Führer), und der größte unter ihnen war DER TAI-PAN.

Die Meere Chinas waren feindselig, sowohl Wetter wie Piraten forderten ihre Opfer von den Handelsschiffen und Profiten. Alle Schiffe waren deshalb bewaffnet, aber das half nicht immer. Eine bestimmte Gefahr lag im Wetter; zu bestimmten Jahreszeiten wurden die TAI-FUNG (Höchste Winde), die die Händler Taifune nannten, zum leibhaftigen Terror. Es gab wenig und keine Fluchtmöglichkeiten vor den wütenden Winden, dem peitschenden Regen und den über hundert Fuß hohen Wellen. Die Schiffe wurden vom Kurs abgebracht und an der gnadenlosen, gefährlichen Küste in Stücke geschmettert, oder verschwanden auf Nimmerwiedersehen unter der See.

Als der Handel zwischen den vielen Hafenstädten im chinesischen Meer zunahm, benutzten die Händler die Einheimischen und ihre Städte als sichere Häfen vor den fürchterlichen Stürmen und als zweite Handelsposten zwischen Europa und dem Fernen Osten.

Jetzt ist die Bühne frei damit Du Dein Vermögen machen und ein reicher Kaufmann . . . DER TAI-PAN werden kannst.

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe | TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste.

(Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst).

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege die

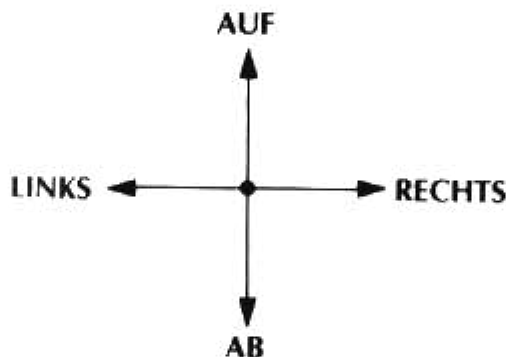
zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

JOYSTICK (Port B)



FIRE – FEUER

LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

TASTATUR

Q – AUF
Z – AB
I – LINKS
P – RECHTS
N – FEUER
LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

DAS SPIEL

Du beginnst das Spiel ohne einen Pfennig; kein Geld, keine Schiffe, kein Vermögen. Deine Ambition ist es, DER TAI-PAN zu werden. Du beginnst in der Stadt Canton und mußt zuerst jemanden finden, der Dir genügend Geld leiht, damit Du ein Schiff kaufen und ausrüsten kannst und danach noch genug übrig hast, um eine Besatzung anzuheuern und Handelsgüter zu kaufen. Das geliehene Geld muß innerhalb von sechs Monaten zurückgezahlt werden, sonst verliert Dein Wohltäter sein Gesicht und Du Deinen Kopf!

Dein Vermögen und Status sind im Nachrichtenfenster unter den Abbildungen angegeben. Dort wird auch aufgezeigt, was Du gerade im Besitz hast.

SCHIFF

Du hast einen Gefolgsmann, Deinen Sohn, der für Dich Dinge holt und trägt, aber sonst mußt

Du alles selbst tun. Auf der Suche nach einem freundlichen Wohltäter wanderst Du in der Stadt herum. Nachdem es Dir gelungen ist, $300,000 aufzutreiben, mußt Du zur Bank gehen und ein Schiff kaufen. Du kannst zwischen drei verschiedenen auswählen:

LORCHA – $150,000 – ein Schmugglerschiff (schnell), Laderaum = 10 Einheiten, 2 Kannonen, 6 Besatzung.

KLIPPER – $250,000 – ein gewöhnliches Handelsschiff (mittel), Laderaum = 30 Einheiten, 4 Kannonen, 12 Besatzung.

FREGATTE – $400,000 – ein Gefechtsschiff, wie es die Marine und die Piraten benützen (langsam), Laderaum = 30 Einheiten, 8 Kannonen, 24 Besatzung.

Du wählst Dein Schiff je nachdem, auf welche Art Du Deine Ambition erfüllen willst. Wenn Du Konterbande schmuggeln willst, solltest Du die Lorcha wählen. Wenn Du friedlich innerhalb des Gesetzes handeln willst (abgesehen von einer Indiskretion ab und zu), solltest Du den Klipper wählen. Wenn Du ein Freibeuter werden willst, brauchst Du die Fregatte. Umgekehrt kannst Du die Fregatte als Handelsschiff und den Klipper als Schmuggelschiff benutzen, aber ihre fehlende Geschwindigkeit machen sie dazu ungeeignet.

BESATZUNG

Sobald Du Dein Schiff gekauft hast, mußt Du eine Besatzung finden. Diese kannst Du entweder anstellen (Du findest sie in den Schenken), oder, falls Du Geld sparen willst, kannst Du sie auch zwangsanheuern. Denk daran, daß eine bezahlte Besatzung Dir loyaler gesinnt ist als eine gezwungene.

Damit Du beim Zwangsanheuern Erfolg hast, schlagen wir vor, daß Du es nur bei betrunkenen oder erschöpften Männern versuchst, und zwar mit einem Knüppel. Wenn Du das bei einem fitten Mann versuchst, wird er vermutlich zurückschlagen oder die Polizei rufen. Wenn Du verhaftet wirst, verbringst Du 30 Tage im Gefängnis. Nach drei Verhaftungen wirst Du geköpft. Wenn Du beim Zwansanheuern Erfolg hast, bringen Deine Gefolgsleute, am Anfang Dein Sohn, die Betroffenen zum Schiff. Wenn Du keinen Gefolgsmann bei Dir hast, kannst Du niemanden zwangsanheuern, da es Dir nicht möglich ist, den Mann zu tragen.

Sobald Du eine genügend große Besatzung für Dein Schiff hast, mußt Du Vorräte, Waffen und Handelsgüter kaufen. Diese können an verschiedenen Stellen in der Stadt gekauft werden.

GLÜCKSSPIEL*

Vielleicht findest Du eine Spielhölle (in bestimmten Gebäuden) und wirst eingeladen, mitzuspielen. Das Spiel basiert auf einem Rennen zwischen den chinesischen mythischen Gestalten, die die Jahre darstellen. Dies sind: Hirsch, Pferd, Fisch, Kuh, Schaf und Drachen. Die Spielsteinel stellen die verschiedenen Kreaturen dar und es wird darum gewettet, welche genügend Spielsteine gewinnt, um das Rennen zu gewinnen. Wenn Du die Spielhölle betrittst, wirst Du gefragt, ob Du mitspielen willst. Wenn ja, mußt Du wählen, auf welche Kreaturen Du setzen willst (die Gewinnquoten sind unter jedem Spielstein angegeben). Bewegen des Joysticks nach rechts und links läßt die verschiedenen Möglichkeiten aufleuchten, durch Drücken kannst Du Deine Wahl treffen. Danach wirst Du nach der Höhe Deines Einsatzes gefragt. Ein Zähler beginnt bei $100, durch Aufwärtsbewegen des Joysticks kannst Du diesen in Einheiten von $100

bis zu $10000) erhöhen. Drücke FIRE um Deinen Einsatz festzulegen und das Rennen zu beginnen. Die Spielsteine oben im Bildschirm rotieren und stoppen willkürlich, jedesmal wenn sie stoppen wird der gezeigte Spielstein denjenigen der entsprechenden Kreatur zugeordnet. Wenn eine Kreatur 10 Spielsteine erreicht hat, hat sie gewonnen. Wenn Du gewinnst, wird Dir Dein Gewinn überschrieben und Du wirst gefragt, ob Du weiterspielen willst. Falls ja kannst Du wiederum wählen, falls nein findest Du Dich außerhalb des Gebäudes wieder.

SCHMUGGLER

Vielleicht wirst Du in den Städten von Schmugglern angesprochen, oder Du könntest eine Schmugglerhöhle finden. Sie wollen Dir vielleicht Konterbande verkaufen, dies ist ein gefährlicher aber sehr profitabler Handel. Wenn die Polizei Dich mit Konterbande erwischt, wirst Du eingesperrt und verlierst Deine Güter. Der Schmugglerpreis in der Stadt ist fest für Kauf und Verkauf, aber Marktänderungen führen zu Preisänderungen in jedem Hafen, den Du besuchst.

LADUNG

Einige Dinge, die Du kaufen mußt, nehmen auch Laderaum ein. 1 Ladeeinheit = 1 Verpflegungseinheit (Wochenration für 20 Mann, Du kannst die Einheiten nicht aufteilen). 1 Ladeeinheit = 1 Einheit Kannonenschüsse (12 Schüsse).

Sobald Du Deine Vorräte und Güter zusammen hast, mußt Du Dein Schiff finden und lossegeln. An Bord kannst Du Deinen Kurs festlegen, vorausgesetzt, Du hast die Ausrüstung und Seekarten dazu gekauft, um zu den ungezählten Häfen zu gelangen, die Deinem Handel offenstehen.

SCHIFFAHRTSROUTEN

Wenn Du Deinen Kurs wählst, solltest Du auf die Jahreszeit (Wetter) und die Sicherheit von bestimmten Routen achten. Auf den sichersten Routen besteht wenig Gefahr, auf Piraten au treffen, aber je weniger sicher die Route, umso größer die Gefahr eines Angriffs. Je sichereren Routen sind länger, auch erlauben diese Routen nur Handel entlang der Küste. Um ein größeres Handelsgebiet zu erhalten, mußt Du die möglichen Konsequenzen einer Überfahrt übers offene Meer auf Dich nehmen. Wenn Du die Seekarte gebrauchst, wird die Zeit schneller vergehen (siehe Kalender), solange Du einer Schiffahrtsroute folgst. Dadurch können lange Zeitspannen, während denen nichts geschieht, vermieden werden. Wenn die Windrichtung oder das Wetter ändern, oder wenn ein anderes Schiff ins Spielgebiet kommt, kehrst Du zu Normalzeit zurück. Um die Geschwindigkeit Deines Schiffs zu verändern brauchst Du die "Segel"-Abbildung. Drücke FIRE und bewege den Joystick auf und ab, um die Segel aufzuziehen oder herunterzuholen. Dies beeinflußt Deine Reisezeit, wenn Du die Karte benutzt.

Um Dein Schiff zu steuern, brauchst Du den Steuer-Modus ("Steuerrad"-Abbildung). In diesem Modus führt die Rechts— oder Linksbewegung zum Drehen des Schiffs. Vergiß nicht, dies sind Segelschiffe, um ihre Maximalgeschwindigkeit zu erreichen, müssen sie den Wind von hinten haben.

INSELN*

Wenn Du auf hoher See bist, kannst Du auf einer Insel landen (diese sind nicht auf der Karte ersichtlich, sondern erscheinen im Planungs-Modus auf dem Bildschirm). — Segle zu den Inseln

und deponiere Güter, welche Du besser nicht auf dem Schiff behältst (z.B. Konterbande, wenn Dein nächster Hafen diese nicht toleriert), oder vereinbare dort ein Treffen mit Schmugglern, um größere Transaktionen zu arrangieren.

VERPFLEGUNG

Du mußt Deine Besatzung auf der ganzen Reise verpflegen. Dazu wählst Du die "Verpflegungs"-Abbildung, wo Du eine Menukarte erhältst, die Dich über Deine Vorräte und Anzahl Besatzung orientiert. Du kannst dann die Höhe der Rationen, die Du ausgeben willst, bestimmen (vergiß nicht, daß Deine Besatzung ausreichend verpflegt sein muß, um voll durchhalten zu können; wenn Du sie nicht verpflegst, besteht die Gefahr einer Meuterei). Wenn Du Deine Reisezeit unterschätzt hast, mußt Du vielleicht gegen Ende der Reise reduzierte Rationen ausgeben, aber das sollte möglichst selten geschehen. Esswaren können von einer Reise können nicht für die Nächste aufgespart werden.

KAMPF

Wenn Du ein Freibeuter werden willst, kannst Du über die Meere segeln und auslesen, welche Schiffe Du angreiffen willst. Dazu wählst Du die "Kampf"-Abbildung. Dadurch erhältst Du Kontrolle über Deine Kannonen, während Du Dein Schiff in eine Angriffsposition segelst. Drücke FIRE, und der Bildschirm zeigt Dir Deine Kannonen und das feindliche Schiff am Horizont (durch Links– und Rechtsbewegungen kannst Du auswählen, aus welcher Kannone Du feuern willst), dann drücke FIRE, um den Schuß abzugeben. Während dieser Schuß unterwegs ist, kannst Du eine andere Kannone vorbereiten (sofern Du auf dieser Seite mehr als eine hast); mit dieser Methode kannst Du eine Breitseite abfeuern. Wenn das Schiff außer Reichweite gerät, drücke die Leertaste für den Planungs-Modus, damit Du weiter manövrieren und den Angriff fortsetzen kannst. Wenn das Schiff nicht mehr seetüchtig ist oder von selbst gestoppt hat, kannst Du an Bord gehen (denk daran, falls Du das Schiff in gutem Zustand erobern willst, um Dein Vermögen zu vermehren, solltest Du beim Schießen vorsichtig sein).

AN BORD GEHEN

Um an Bord zu gehen, mußt Du seitlich an das feindliche Schiff anlegen; sobald Du nahe genug bist, wirst Du auf der "An Bord"-Anzeige plaziert und der Zweck ist, das Schiff zu sichern und den Kapitän zu töten. Du repräsentierst jeden Einzelnen Deiner Besatzung, wenn Du ein Leben verlierst, verlierst Du ein Mitglied Deiner Besatzung; verliere zuviele, und Du kannst Dein eigenes Schiff nicht mehr segeln. Jedes Besatzungsmitglied des gegenerischen Schiffes ist ein Teil der totalen Besatzung desselben, je weniger Du deshalb umbringst, umso größer ist Deine Chance, eine Besatzung beizubehalten, die das Schiff für Dich segeln kann (sobald Du das Schiff erobert hast, bleibt die Besatzung loyal zu Dir, wenn Du sie am Leben läßt).
Wenn Du das Schiff in gutem Zustand eroberst, kannst Du es in den Hafen befehlen, wo sein Vermögen und Wert in Deinen Besitz übergehen. Wenn Du es schwer beschädigt oder zuviele Besatzungsmitlieder umgebracht hast, kannst Du die Ladung und alles, was Du auf Deinem Schiff tragen kannst, umladen. Wenn Du auf dem feindlichen Schiff besiegt wirst, kannst Du Dich auf Dein Schiff zurückziehen und mit der "Abgang"-Abbildung (dargestellt durch ein Schiff) den Angriff abbrechen. Während dem Kampf hast Du die Wahl zwischen 2 Waffen (sofern Du

Musketen und Munition eingekauft hast). Das Schwert wird im Nahkampf gebraucht und die Muskete für Distanzschüsse, wieviel Munition Du verbrauchen kannst hängt davon ab, wieviel Du im Hafen eingekauft hast (das Schwert kann nicht verloren gehen). Beim Kämpfen verlierst Du an Ausdauer (durch den Barren auf dem Bildschirm dargestellt), wenn sie ausgeht, stirbt Dein Mann. Falls Du Deine Truppe nicht genügend verpflegt hast, zeigt sich das an ihrer Ausdauer.

MERKE

Wenn Du ein Schiff eroberst und in den Hafen schickst, besteht die Möglichkeit, daß es bei schlechtem Wetter untergeht, oder daß es von einem andern Schiff angegriffen wird. Dieses Risiko mußt Du eingehen, wenn Du Dein Vermögen vermehren willst.

Es besteht die Möglichkeit, daß Du von andern Schiffen angegriffen wirst. Sie können auf Dich schießen oder, falls sie schneller sind als Du, können sie seitlich an Dich herankommen und versuchen, an Bord zu gelangen. In diesem Fall mußt Du soviele Feinde wie möglich umbringen; wenn es Dir gelingt, den großten Teil der Besatzung zu erledigen, hast Du die Piraten abgeschreckt und sie ziehen sich zurück. Wenn es ihnen gelingt, Dein Schiff zu überrennen, hast Du verloren. Falls dies Dein einziges Schiff ist, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du mehrere Schiffe besitzt, entscheidet ein Zufallselement "JOSS" (Glück), ob Du überlebst oder nicht.

HAFEN

Damit Du nach einer Reise in den Hafen einlaufen kannst, siehst Du Häfen auf der Meer-Anzeige. Wenn Du diese anläufst, wirst Du in den Hafen eingelassen. Sobald Du im Hafen bist, mußt Du das Lagerhaus und die Bank finden, um die Güter und Schiffe, die Du auf Deiner Reise erworben hast, zu verkaufen. Danach mußt Du Deinen Bestand erneuern und weitersegeln.

Wenn Du bei Deiner Rückkehr nach Macau mehr als 1 Schiff im Hafen hast, kannst Du auslesen, auf welchem Schiff Du als nächstes segeln willst und danach die andern Schiffe zur See schicken. Sie werden mit legaler Ware handeln und ihre Ein— und Verkäufe werden Deinem Konto gutgeschrieben, resp. belastet. Auch wenn Du die Schiffe nicht zur See schickst, kosten sie Dich Löhne und Verpflegungsrechnungen.

Sobald Du genügend Geld hast, um Deinem Wohltäter Deine Schuld zurückzuzahlen, mußt Du nach Canton zurückkehren und dies erledigen. Nun, mit Deinem eigenen Vermögen, setze Deine Segel von Neuem und bemühe Dich, Deinen Reichtum und Status zu vermehren, bis Du den Höhepunkt Deiner Ambition erreicht hast . . . DER TAI-PAN zu werden.

STATUS

Wenn Du das Spiel abbrichst, entweder freiwillig oder weil Du getötet worden bist, wirst Du über Deinen Endstatus informiert. Dieser hängt von Deinem Bargeld und Vermögen zu diesem Zeitpunkt ab.

In aufsteigender Ordnung sind dies:

Sklave — Trunkenbold — Bankrotteur — Prolet — Kabinenboy — Ruderer

Takler ($100,000) — Deckhand ($150,000) — Wachtposten ($200,000) — Steuermann ($300,000) — Kadett ($350,000) — 2. Maat ($400,000) — 1. Maat ($500,000) — Kapitän ($600,000) — Schiffsbesitzer ($750,000) — Händler ($1,000,000) — Kaufmann ($2,000,000) — Meister Kaufmann ($400,000) — Reichster Kaufmann ($5,000,000) — TAI-PAN ($6,000,000+)

SPIELTIPS

Tai-Pan kann auf viele Arten gespielt werden, je nach Deinen Wünschen. Es kann als einfaches Spiel gespielt werden, mit Schwerpunkt auf dem Handelselement, und unter Vermeidung anderer Kontakte. Es kann als Arkade Abenteuer gespielt werden mit all dem dazugehörigen Rätselraten, oder es kann auch als richtige Schießerei gebraucht werden, indem Du einen Klipper kaufst, eine Besatzung zwangsanheuerst und als Pirat über die Meere segelst. Am meisten Spaß macht Tai-Pan als Mischung all dieser Elemente.

Am Anfang wenn Du im Hafen bist, solltest Du den Sextanten, Kompass, Seekarten und ein Teleskop einkaufen, sonst stehen Dir verschiedene Möglichkeiten nicht offen, und Segeln wird lange dauern.

Wenn Du an den Freuden des Hafenleben teilnimmst, solltest Du nicht vergessen, daß Du, wenn Du betrunken oder erschöpft bist, selbst zwangsangeheuert werden könntest. Dadurch würde das Spiel beendet.

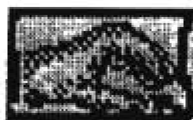
Wir schlagen vor, daß Du als erstes Schiff die Lorcha kaufst. Wenn Du mit dem Klipper handeln willst, kannst Du keine Vorräte einkaufen und nur durch Freibeuterei Güter anhäufen.

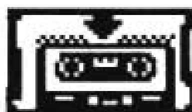
★ – Nur Amstrad Diskette.

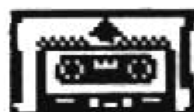
TOWN SCENE ICONS   SCENE EN VILLE   STADT-SZENE

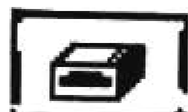

SELL
VENDER
VERKAUFEN


BUY
ACHETER
EINKAUFEN

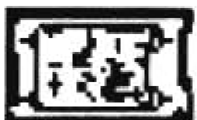

PICK UP/DROP
RAMASSER/LACHER
AUFHEBEN/
FALLENLASSEN

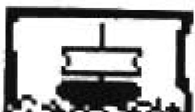

SAVE
ENREGISTRER
SPAREN

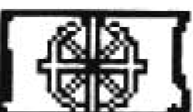

LOAD
CHARGER
LADEN

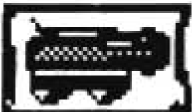

SAVE/LOAD
ENREGISTRER/CHARGER
SPAREN/LADEN

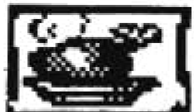
SAILING SCENE ICONS   SCENE DE NAVIGATION   SEGEL-SZENE

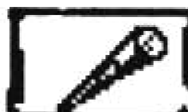

MAP
CARTE
SEEKARTE


RAISE/LOWER SAILS
LES VOILES
SEGEL


STEER
GOUVERNER
STEUERN


COMBAT
LIVRER BATAILLE
KAMPF


FEED CREW
NOURRIR L'EQUIPAGE
BESATZUNG
VERPFLEGEN


TELESCOPE

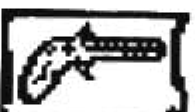
TELESKOP



WIND DIRECTION
DIRECTION DU VENT
WINDRICHTUNG

COMBAT SCENE ICONS   SCENE DE COMBAT   KAMPF-SZENE


SWORD
EPEE
SCHWERT


MUSKET
MOUSQUET
MUSKETE


ABANDON BATTLE
ABANDONNER LA BATAILLE
KAMPF ABGANG

TAI-PAN

TM

ocean

Ocean Software Limited · Ocean House · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone 061 832 6633 · Telex 669977 Oceans G